Ausgabe 5 - 1995

ÖS 25,- SFR 3,-

Club Nintendo®

YOSHI'S ISLAND

Hier ist sie endlich - die Fortsetzung von Super Mario World!

The Adventures of LOLO

Game Boy Fans aufgepaßt - Lolo und Lala kann man ab sofort auch auf dem Handheld spielen.

Das ultimative Kampfspiel von Nintendo gibt es für Game Boy und Super NES. Das solltest Du nicht verpassen!

Plus Graffiti, Hitlisten und Gewinner des Wettbewerbes

HITLISTEN

SNES

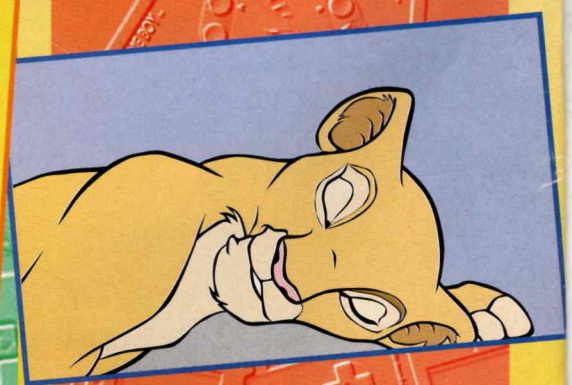
1. Donkey Kong Country
2. Super Mario All Stars
3. Illusion of Time
4. Tetris & Dr. Mario
5. Die Schlümpfe
6. WWF Raw
7. International Superstar Soccer
8. Wario's Woods
9. Super Mario Kart
10. Dschungelbuch

NES

1. Aladdin
2. Lion King
3. Die Schlümpfe
4. Dschungelbuch
5. Kirby´s Adventure
6. Wario's Woods
7. Asterix
8. Super Mario Bros. 3
9. Mario Bros. Classics
10. Nigel Mansell

GAMEBOY

1. Lion King
2. Wario Land - SML 3
3. Donkey Kong
4. Die Schlümpfe
5. Aladdin
6. Super Mario Land
7. Dschungelbuch
8. Super Mario Land 2
9. WWF Raw
10. Wario Blast



Na, wie gehts Euch allen? Streß in der Schule oder bei der Arbeit? Dann geht es Euch auch nicht besser als uns hier im Club Nintendo. Bei uns laufen die Vorbereitungen für Weihnachten und die vielen Neuheiten, die es dafür noch zu erwarten gibt auf Hochtouren.

In diesem Heft stellen wir Euch auch jede Menge neuer Spiele vor - einige davon sind absolute Spitzenklasse!

Für das Super NES berichten wir über den Top Hit Super Mario World 2: Yoshi´s Island, in dem der Held - wie der Name schon sagt - Yoshi ist. Er transportiert einen Baby Mario durch die Gegend und muß allerlei Abenteuer bestehen. Auch über Killer Instinct haben wir einige Informationen zusammengetragen, die Actionfans schon das Wasser im Mund zusammelaufen lassen werden.

Auch für den Game Boy haben wir einige Neuheiten auf Lager. Nintendo hat sich entschlossen, jetzt auch für den Game Boy eine Reihe von Klassikern neu aufzulegen und das Ergebnis sind folgende Titel: Galaga/Galaxian (das wir in diesem Heft besprechen) und auch noch einige andere klassische Spielhallentitel. Außerdem kommen die Actionliebhaber voll auf ihre Kosten, denn mit Killer Instinct und Street Fighter II wird ihnen die Wahl schwerfallen!

Da es im Moment leider so gut wie keine neuen NES Spiele auf dem Markt gibt, haben wir uns gedacht, daß wir eine Reihe von Tips und Tricks für das 8-Bit System veröffentlichen. Hoffentlich helfen sie Euch weiter!

Außerdem könnt Ihr auch noch einige der besten Werke aus unserem Club Edition Wettbewerb sehen. Wenn Du diesmal nicht unter den Gewinnern bist - Kopf hoch! - beim nächsten Mal könntest Du einer der Sieger sein!!

Bis in zwei Monaten!
Euer
Club Nintendo Team

Club Nintendo®

SOMMARIO

SUPER NINTENDO REVIEWS

YOSHI'S ISLAND 6
KIRBY'S GHOST TRAP 26

TIPS

KILLER INSTINCT 14
SPEEDY GONZALES 20

GAME BOY REVIEWS

MICKEY MOUSE V 21

TIPS

STREET FIGHTER II 12
KILLER INSTINCT 18
ADVENTURES OF LOLO 24
GALAGA/GALAXIAN 28

NES TIPS

NES TIPS SPECIAL 22

UND

HITLISTEN 2
GEWINNER DES WETTBEWERBES 4
MULTIPLAYER 11
GRAFFITI & SPIELERPROFILE 30

NINTENDO ist das eingetragene Markenzeichen der NINTENDO Co. AG und der Name "Club Nintendo" wird mit Erlaubnis der NINTENDO Co. AG. Verwendet. Es darf nichts was im Magazin erscheint, ohne ausdrückliche schirftliche Erlaubnis der NINTENDO Co. AG anderweitig veröffentlicht oder kopiert werden.

© 1995 Nintendo Co. Ltd.
All Rights Reserved.

Präsident: Super Mario.
Verleger: John Fletcher.
Gesaltung: Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.

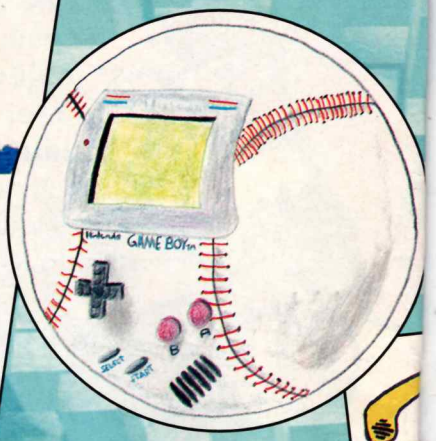
Satz/Druck: Catalyst Publishing, UK. Club-Büro: Nintendo Fan-Club, Postfach 83, A-5027 Salzburg, Auf dem Wolf 30, CH-4052 Basel Hotline, Österreich: 0662/883149: Schweiz: 061/3118836

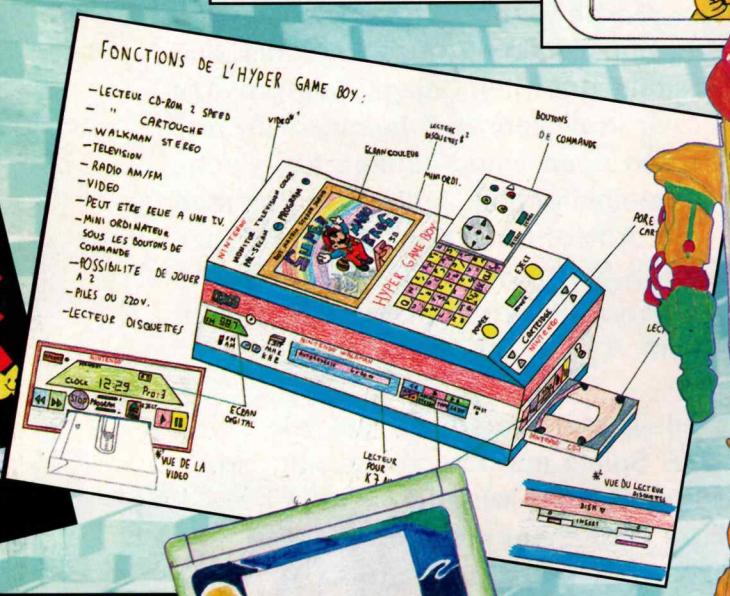
Alle Spieltitel und - Figuren in diesem Magazin sind eingtragene Marken und Copyrights der NINTENDO Co. AG. Zusätzlich sind die eingetragenen Markenzeichen ™ ® and © für Spiele und Figuren im Besitze der Firmen, welche diese Produkte vermarkten und lizensieren.

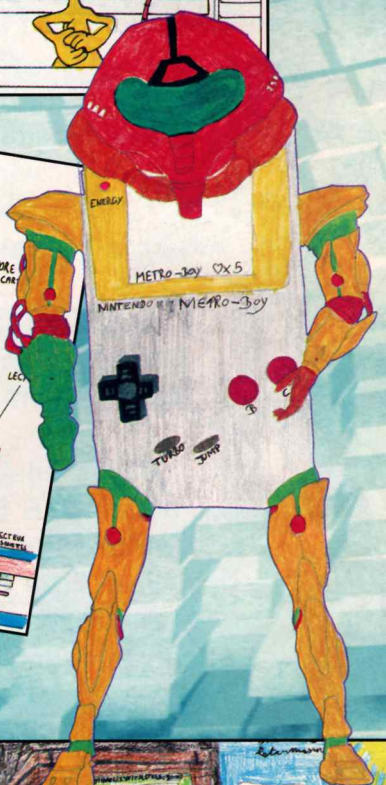
WETTBEWERB - DIE GEWINNER!

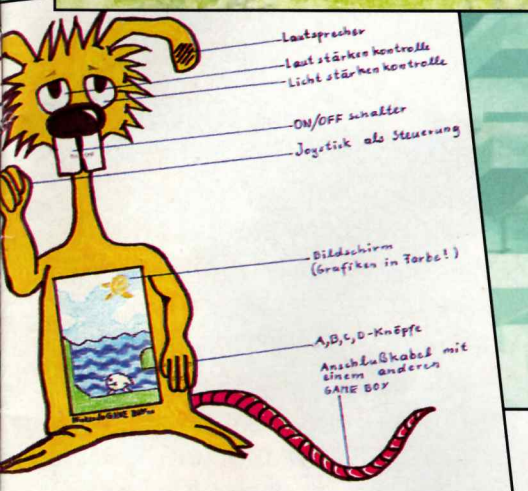
Könnt Ihr Euch noch an unseren Wettbewerb zum Game Boy "Club Edition" erinnern? Wir haben wieder jede Menge toller Einsendungen bekommen und einige der Werke könnt Ihr ja hier bewundern. Die Gewinner aus Österreich sind: Claire und Fleur Jeanquartier, Andrea Krann, Stefan Maurek, Joachim Schätz, Stefan Körmüller, Inge, Isabell und Bernhard Trawöger, Andreas Lintner, Wolfgang Schaller, Johannes Niesner, Patrick Toifl, Harald Heissenberger, Gert Lindengrün, Werner Ottowitz, Hannes Kalcher, Daniel Savic, Martin Seitl, Georg Klempa, Franzi Höller, Daniela Trimmel, Sabine Fasser, Klemens Graul und Bernhard Dreier. Alle Gewinner sollten bereits Ihren Preis erhalten haben - falls nicht, meldet Euch ganz schnell.

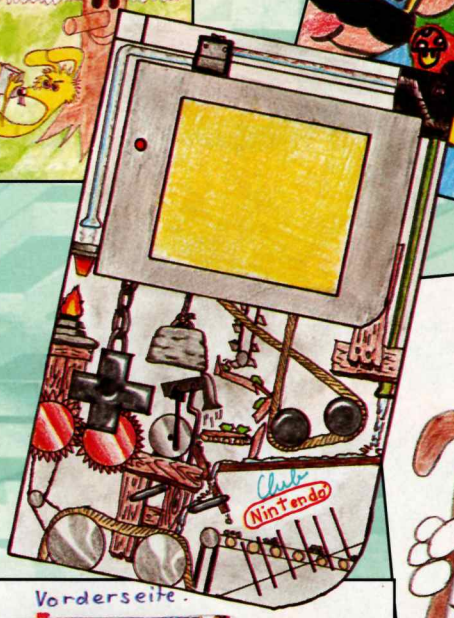
Gewinner aus der Schweiz: Marco & Adrian Bosshart, Daniel Fuchs, Marc Stünzi, Patrick Lackner, Michele Leonardi, Stefan Schuler, Stefano Tettamanti, Raphael Torreggiani, Adrian Pfäuti, Roman Chappuis, Benjamin Bucheli, Philipp Nägeli, Raphaël Lempen, Markus Landert, Maja Bönzli, Evelyne Müller, Guillaume Peterman, Michael Wuchner, Silvan Schmid, Rafi Kirdök. Auch ihr solltet schon im Besitz der Preise sein. Leider war es bei Redaktionsschluß zu früh, unseren Schweizer Hauptpreis abzubilden. Ein Game Boy, der genau nach der Gewinnerzeichnung vom Basler Airbrush-Künstler Richi gestaltet wurde. Wir haben aber die Gewinnerin gebeten, von sich und ihrer „Game Boy Very Special Edition" ein Foto zu schicken. Hoffentlich klappt's, dann könnt ihr die beiden auf den Graffiti-Seiten im nächsten Heft bewundern!



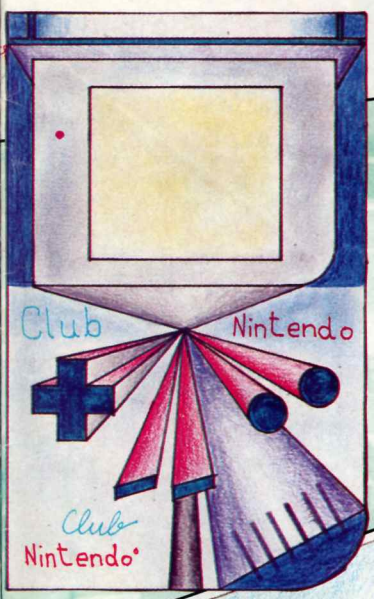






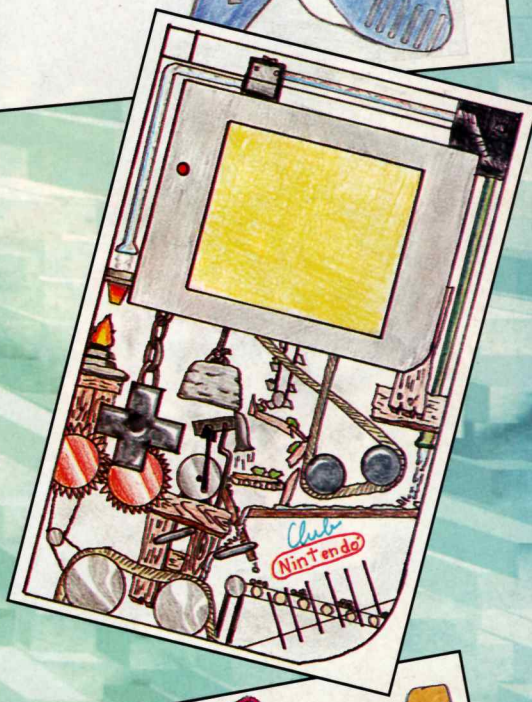


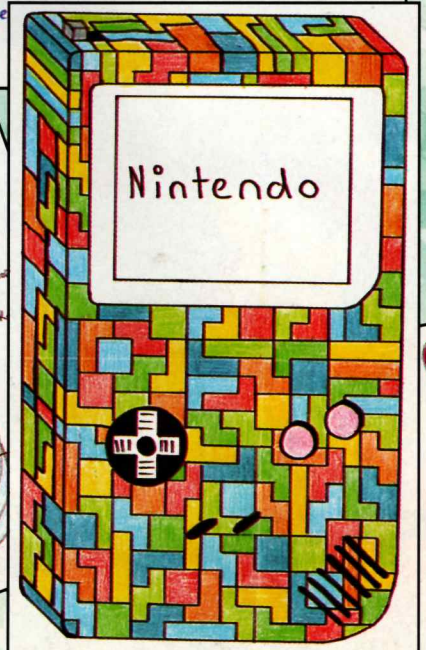
Vorderseite.



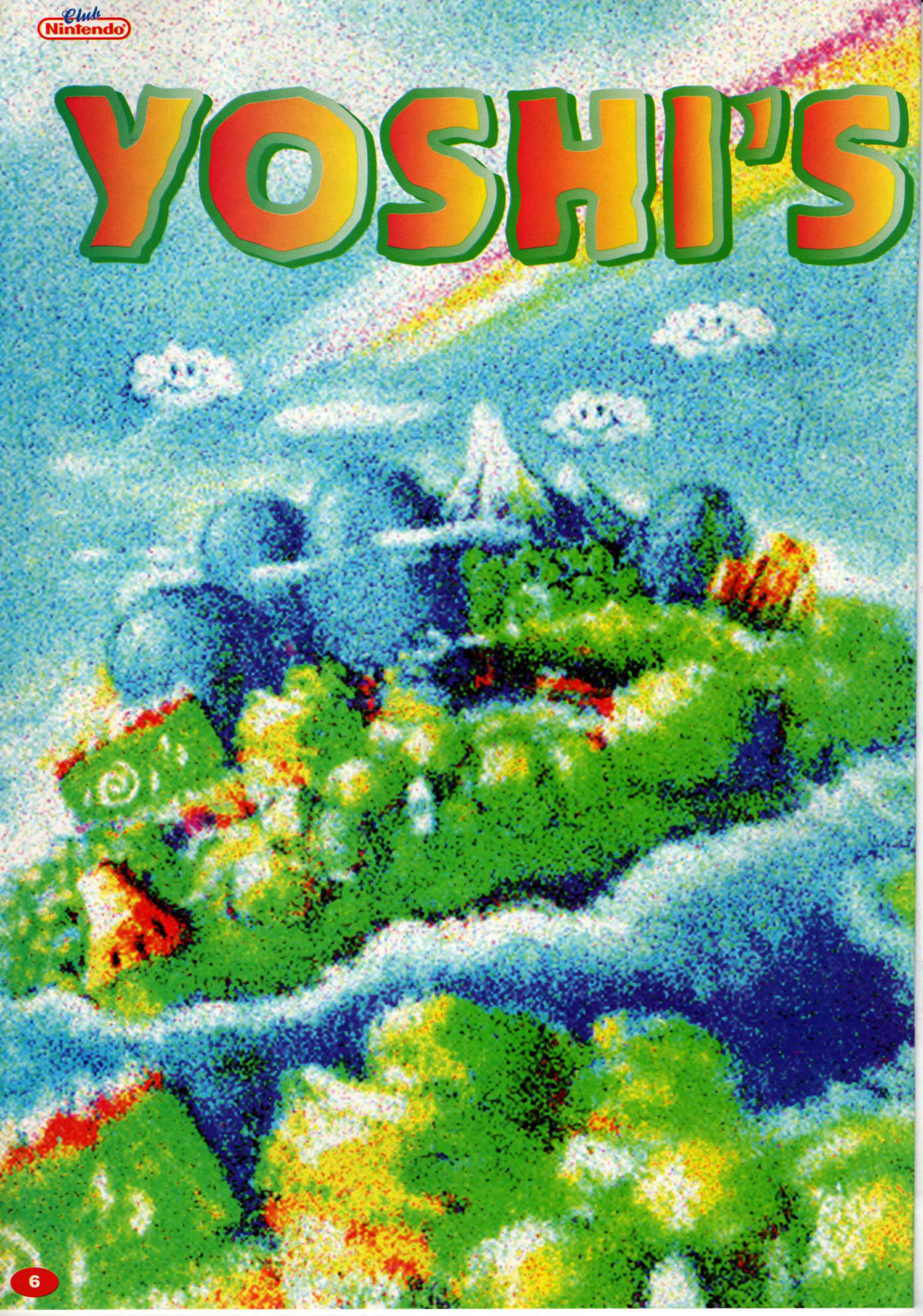
Linke Seite (von vorne gesehen).

Rechte Seite (von vorne gesehen).





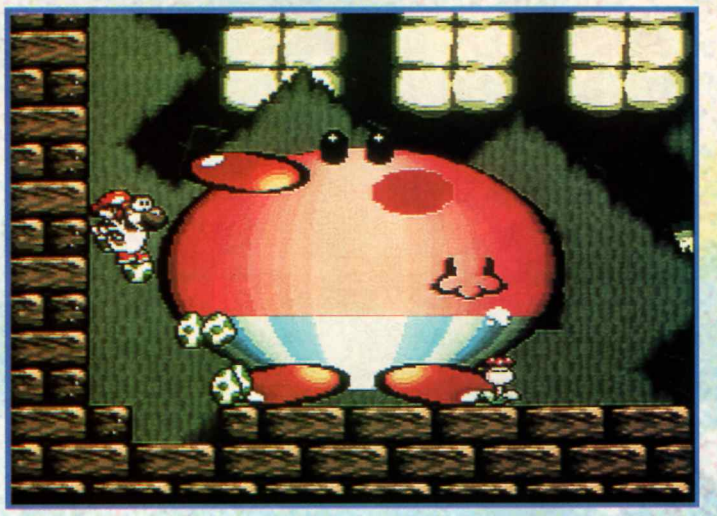
YOSHI'S



ISLAND

Erinnerst Du Dich noch an 1990? Super Mario World wurde veröffentlicht und ein neuer Held wurde geboren. In einer Welt, die von Koopa-Figuren kontrolliert wurde, die Mario davon abhalten wollten, König Bowser zu besiegen, gab es einen kleinen Dinosaurier, der Bowser genauso gerne vernichten wollte, wie Mario. Es geht hier um Yoshi, ein räuberisches Reptil mit einem Appetit auf die bösen Kumpane des bedrohlichen Bowser. Nun ist er selbst der Star seines eigenen SNES Plattform-Titels - Yoshi´s Island: Super Mario World 2. Das Spiel wurde vom legendären Shigeru Miyamoto bei Nintendo entwickelt und man benötigte fast vier Jahre, um es fertigzustellen. Yoshi´s Island ist die lange erwartete Fortsetzung der langen und erfolgreichen Super Mario Saga!

Die Geschichte bis hierher...



⬆ *Level Boß 1 - ziehe ihm die Hose mit dem Gewicht einiger Eier runter und überrasche ihn einfach!*

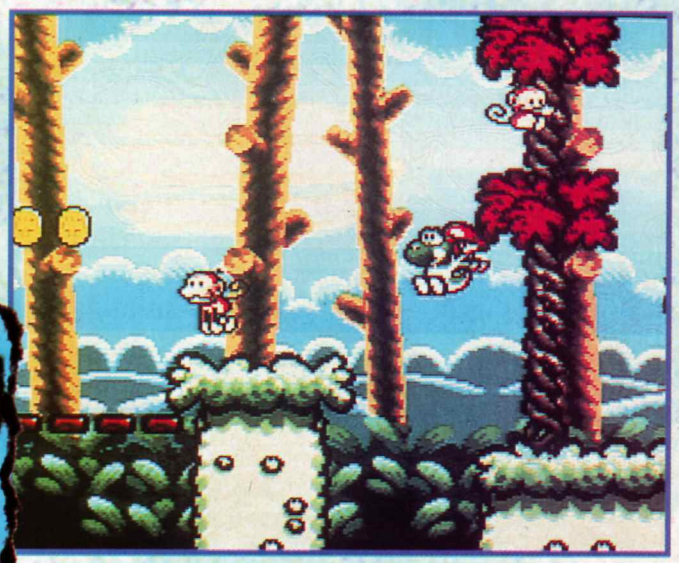
Das sieht gut aus!

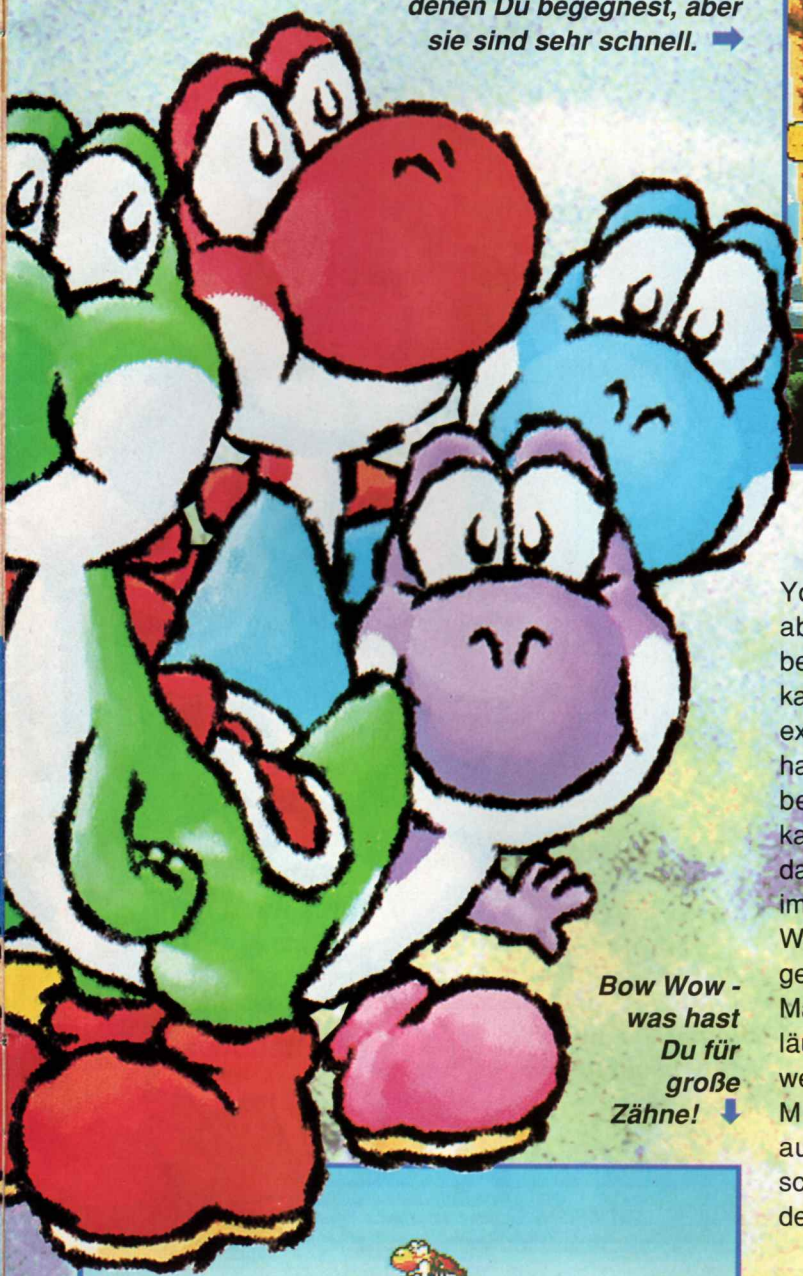
Shigeru Miyamoto, der für das Design und die Geschichte in Yoshi´s Island zuständig war, hat schon an The Legend of Zelda, Super Mario World und Donkey Kong Country mitgearbeitet. Um die Tradition dieser Titel fortzusetzen, findet man in Yoshi´s Island ein komplett neues Aussehen der Grafiken und ein ganz ungewöhnliches Spielgefühl. Die Grafiken sind weicher und wirken wärmer, manchmal erscheinen sie wie handgezeichnet und nicht von einem Computer erstellt. Hinter dem "Babygesicht" steckt aber eine tolle technische Basis. Dank der 16 Megs, die auf die Kassette gepackt wurden, dem Super FX Chip 2 und der neuen Morphing-Technik von Nintendo, können die Figuren sich bewegen, rotieren, ihre Größe und Proportionen verändern und sich sogar in komplett neue Figuren morphen.

Auf der ganzen Welt

In Yoshi´s Island gibt es vier verschiedene Kontinente und auf jedem lebt eine andere Art von Yoshi. Jeder dieser Yoshis hat spezielle Fähigkeiten, die ihm helfen, die unterschiedlichsten Hindernisse zu überwinden. Baby Mario wird also immer weitergereicht, damit er im Spiel bleibt und nicht in Gefahr gerät. Insgesamt gibt es sechs Hauptwelten mit jeweils acht Levels und einem Bonuslevel. Zusätzlich muß man noch sechs andere Geheimgebiete finden, die sich immer am Ende einer Welt befinden. Außerdem gibt es noch jede Menge versteckter Geheimnisse, die sich hinter verschlossenen Türen und versperrten Eingängen befinden. Insgesamt gibt es über 100 Spielfiguren (die meisten davon sind leider absolut unfreundlich, muß man sagen!) und es gibt genug zu entdecken, um uns alle für einige Zeit vor dem Bildschirm zu fesseln.

Affen sind nicht die schlimmsten Feinde, denen Du begegnest, aber sie sind sehr schnell. ➡





Bow Wow - was hast Du für große Zähne! ⬇

Das Spiel

Yoshi kann man so ähnlich kontrollieren, wie Mario, aber eben auf seine reptilienartige Weise, sich zu bewegen. Springen ist Yoshis beste Fähigkeit und er kann sogar mitten in der Luft eine Pause einlegen, um extra weit zu kommen. Ein weiterer Vorteil, den Yoshi hat, ist, daß er Feinde in den Boden rammen kann oder bestimmte Plattformen weiter nach unten hämmern kann, wenn er seinen Hip Drop einsetzt. Die Gefahr, daß Kamek sich Mario von Yoshis Rücken schnappt ist immer gegenwärtig, falls dieser losläßt und runterfällt. Wenn Yoshi genug Sternenmänner eingesammelt hat, geht der Countdown von 30 Sekunden nach unten, um Mario wieder in Sicherheit zu bringen, aber auch Yoshi läuft immer Gefahr, eines seiner Leben zu verlieren, wenn er nicht schnell genug bei Mario ist! Wie in Super Mario World kann er Feinde schlucken und ausspucken, aber einige von ihnen schmecken so scheußlich, daß er sie einfach nicht runterbringt, statt dessen steht er da und heult wie ein großes Baby!

Wirf ein Ei

Die Hauptwaffen in Yoshis Vorrat sind seine Eier. Iß den richtigen Feind und er legt ein grünes, rotes, gelbes oder rosa Ei. Diese kann man werfen, um damit Feinde zu treffen, die sich auf oder nicht auf dem Bildschirm befinden, oder man kann sie rollen, um sicher über einige verzwickte Hindernisse zu gelangen. Sollte Baby Mario jemals

➡ ➡

von Yoshi getrennt werden, bringt ein präzise geworfenes Ei den kleinen Kerl sofort wieder zurück in den Sattel! Die roten, gelben und rosa Eier verschaffen unserem Helden entweder einen Stern, eine gelbe Münze oder eine rote Münze, wenn man sie aufbricht. Sechs Eier folgen Yoshi über den Bildschirm und man kann sich jederzeit eines schnappen und benutzen, wenn es mal schnell gehen muß.

Anderes Essen gibt Yoshi zusätzliche Kräfte und Fähigkeiten. Melonenkerne in verschiedenen Farben kann er spucken, die roten werden zu Feuerbällen, wenn es die Umstände einmal erfordern. Das richtige Lebensmittel zur richtigen Zeit verwandelt Yoshi in ein Auto, einen Hubschrauber, einen unterirdischen Panzer und so weiter... gerade, wenn man so etwas am dringendsten braucht!

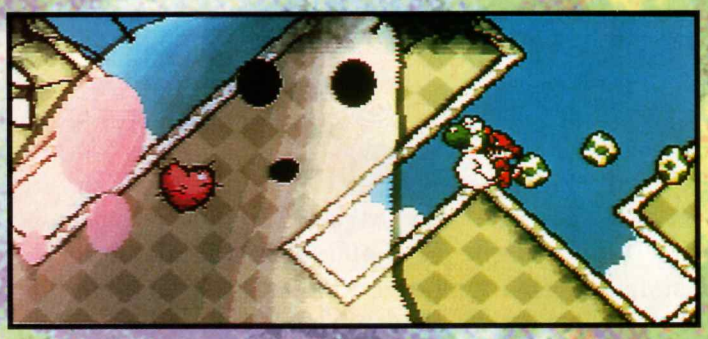
Bonusse

Sammle genug richtige Gegenstände in jeder Stufe und Du bekommst noch mehr: 20 rote Münzen geben einen Bonus; Wolken verbergen noch mehr färbige Eier, die Du in einem Korb tragen kannst; und die Schlüssel zu den versteckten Türen kann man in anderen Mini-Spielen finden, die es auch noch in diesem lustigen und spannenden Abenteuer gibt. Schlage die Bosse am Ende jedes Levels und Du kommst zum Glücksrad, bei dem Du sechs Bonusspiele gewinnen kannst! Es geht immer weiter!

Yoshi´s Island ist ein Spiel, das alle Gruppen von Spielern anspricht, nicht nur die Jüngeren. Es hat einen tollen Sound und neuartige Grafiken, aber auch die erfahrenen Spieler werden mit den zahlreichen Levels, Rätseln und versteckten Extras ihren Spaß haben. Hier gibt es so viel zu entdecken, daß andere wichtige Dinge (wie Dein Zimmer aufräumen, mit dem Hund spazieren gehen....) einfach ein paar Wochen warten müssen.

Nur noch eine Sache, an die Du denken solltest: Dinosaurier sind bereits vor Millionen von Jahren ausgestorben und Yoshi ist nun Dein einziger Zugang zum prähistorischen Zeitalter. Versuche ihn nicht zu hart ranzunehmen!

Sehr attraktiv!



Watabo ist der Boß von Level 2 - triff ihn mit Deinen Eiern auf dem Herzen, bevor er Dich erstickt und er wird einfach zusammensacken und verschwinden.

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Abenteuer
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Bonuslevels, Über 100 neue Spielfiguren
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

Ich finde, daß das Morphen in einen Hubschrauber einem unglaublich beim Fliegen hilft, nicht wahr?!

MULTIPLAYER

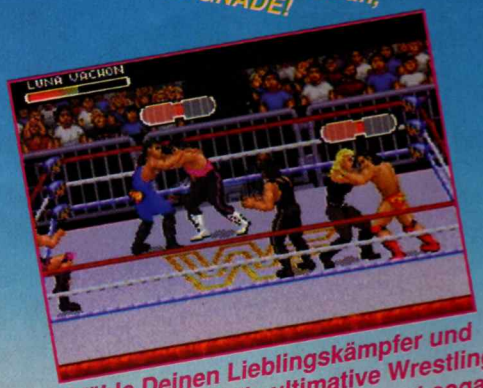
Fordere Deine Freunde in Top Gear 3000. Aber denke daran, KEINE GNADE!

Es ist ein dunkler, langweiliger Winterabend. Es ist zu kalt, um rauszugehen; Du hast Deine Hausaufgaben bereits erledigt und die Katze hat genug davon, daß Du ihr immer neue Zirkustricks beibringen willst. Langeweile? Jetzt nicht mehr! Mit dem "Multiplayer Adapter" kannst Du gemeinsam mit Deinen Freunden einen Nintendo Abend veranstalten, an dem ihr alle gleichzeitig spielen könnt!

Der Multiplayer gibt Dir die Kontrolle, nicht dem Computer! Und mit dem zusätzlichen Bonus einer neuen Bildschirmdarsteilung und neuer Leveloptionen ist der Multiplayer ein Gerät, auf das ein echter Fan nicht verzichten sollte!

Fordere Deine Freunde bei Street Racer oder Top Gear heraus, oder probiert einmal ein kleines Match zu viert bei WWF Raw! Diese und andere Spiele wurden speziell für den Multiplayer entwickelt und die Action wird dabei so interaktiv, wie Du es noch nie zuvor erlebt hast! Also, auch wenn Du beim Autorennen mit 100kmh gegen eine Wand krachst, kannst Du Deinen Gegnern immer noch bei der Revanche in Royal Rumble zeigen, wer hier der Boß ist! Du kannst auch Golf oder Flipper Turniere organisieren. Mit dem Multiplayer hast Du eine breite Auswahl!

Hier werfen wir einen Blick auf einige der tollen Spiele, die man mit dem Multiplayer voll ausnutzen kann...



Wähle Deinen Lieblingskämpfer und bereite Dich auf die ultimative Wrestling-Herausforderung vor. Du kannst sogar den Schiedsrichter angreifen!

Spiele gegen Deine Freunde oder gegen den Computer.

Rasante und spannende Action mit Street Racer! Mit dem Multiplayer können alle zusammen fahren oder man kann auch ein Time Trial versuchen.

Guile's "Sonic Boom"

Endlich! Das Kampfspiel, von dem ganze Generationen von Videospielern begeistert sind und waren kommt nun endlich auf den kleinen Bildschirm des Game Boys! In diesem Mega-Hit ist die Action absolut rasant und Du hast die Wahl unter acht verschiedenen Kämpfern, die es bereits im Originalspiel gegeben hat. Und erst die Spezialbewegungen! Wähle Deinen Weltenkämpfer und stelle Dich allen Gegnern, um Dir den Weg an die Spitze zu erobern und den gefährlichen M. Bison herauszufordern!

Ken

Ha! Diese Kerle sind gar nicht so hart, wie sie aussehen! Wie kann man als Streetfighter bloß einen rosa Pyjama tragen? Und was glaubt M. Bison, wie er aussieht? In diesem lächerlichen Aufzug könnte er höchstens beim Maskenball einen Blumentopf gewinnen. Hoppla, sagt ihm besser nicht, daß ich so was über ihn gesagt habe, ich könnte sonst Schwierigkeiten bekommen! Egal: hier sind meine Tips zu den verschiedenen Streetfightern:

STREET FIGHTER II™

Chun Li

Chun Li

Sie ist die härteste Frau der Welt. Chun Li ist schnell und behende und hat einige zerstörerische Spezialbewegungen auf Lager.

TIP: Ihr Powerwurf ist sehr effektiv, um dem Gegner Energie abzuziehen. Gehe nahe heran, drücke A und sieh zu, wie er sich im Staub rollt.

TIP: Der Spinning Bird Kick ist die stärkste Attacke von Chun Li. Drücke schnell zweimal A und wenn Dein Gegner den ersten Kick nicht abblockt, kannst Du bis zu vier Treffer landen!

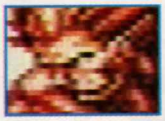
Ryu

Dieser einsame Krieger ist cool und kalkuliert seine Kämpfe genau, er wartet nur darauf, daß sein Gegner eine falsche Bewegung macht.

TIP: Ryus Powerwurf über die Schulter (gehe ganz nahe heran und drücke Knopf A) ist eine gute Art, um fast alle Gegner zu besiegen.

TIP: Drücke A und B gleichzeitig, um den berühmten Drachenschlag auszuführen! Aua!

Blanka



Mit seinen fatalen Angriffen ist der Brasilianer ein sehr unangenehmer Gegenüber, gegen den man sich schlecht wehren kann. Er kann auch eine Elektrowelle aussenden, die seine Feinde lähmt.

TIP: Drücke zweimal schnell B und Blanka sendet seine Elektrowelle aus, mit der man die Gegner lähmen und betäuben kann.

TIP: Blankas Kanonenkugel Angriff ist fast unschlagbar! Gehe nahe ran und drücke nach links oder rechts auf dem Steuerkreuz und A.

Ryu

Blanka's "Cannonball"

Guile

Dieser alte Armeefuchs ist stark und unnachgiebig. Er läßt sich keine Hindernisse in den Weg legen. Er ist einer der ausgewogensten Kämpfer, die es im ganzen Spiel gibt.

TIP: Nütze Guiles Beweglichkeit gut aus. Er ist sehr gut bei Kämpfen in der Luft. Springe hoch und drücke Knopf A und B, um harte Flying Kicks oder Schläge auszuteilen!

TIP: Guiles beste Bewegung ist der erstaunliche Drachen Suplex. Gehe nahe an den Gegner heran, drücke zweimal B und schicke ihn in den Staub!

Ken

Er ist das genaue Gegenteil seines Trainingspartners aus der Kindheit Ryu. Ken liebt es für das Publikum eine kleine Einlage zu wagen und prahlt mit seinen Bewegungen und Angriffstechniken.

TIP: Drücke zweimal schnell B und A, damit Ken seinen Flammenden Drachen Schlag losläßt, der alle Gegner verbrennt!

TIP: Ken hat einen sehr wirksamen gesprungenen Schlag. Springe in die Luft und drücke A, damit streckst Du auch den härtesten Gegner nieder!

M. Bison

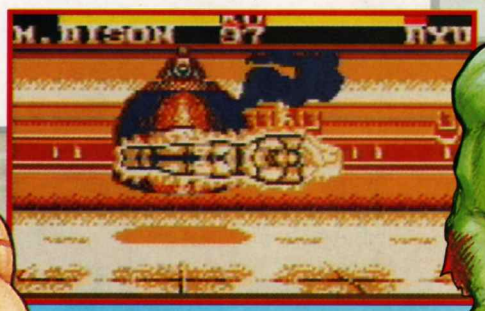
Der mysteriöse Bison hat erstaunliche Psycho-Kräfte, die jeden Gegner innerhalb von Sekunden in die Knie zwingen.

TIP: Der Flammende Torpedo ist sein tödlichster Angriff. Springe in die Luft, drücke gleichzeitig A und B und Bison fliegt als wirbelnder Feuerball auf seine Feinde zu. Echt stark!

TIP: Der Power Glove ist ein besonders gemeiner Schlag. Gehe einfach nahe an Deinen Gegner heran und drücke A. Damit kannst Du Deinem Gegenüber jede Menge Energie abziehen und Dich auf eine Spezialbewegung vorbereiten.

Ken's "Hurrican Kick"

Bison's "Flaming Torpedo"



Zangief

Blanka

Sagat

Dieser entschlossene Kämpfer bevorzugt den Muay Thai Kampfstil, der ihm besondere Macht auf der Straße verleiht.

TIP: Die beste Bewegung dieses früheren Streetfighter Champions ist der schreckliche Tiger Uppercut. Drücke nach unten auf dem Steuerkreuz, dann lasse es los und drücke B, um Deinen Gegner durch die Luft fliegen zu lassen!

TIP: Ein weiterer nützliche Angriff ist der Tiger Knee, den man am besten im Nahkampf anwenden kann. Gehe nahe heran und drücke zweimal A, um dem Anderen den Atem zu nehmen!

Zangief

Der russische Wrestler Zangief beherrscht eine Reihe von Bewegungen. Er ist ein furchtloser Kämpfer, der nicht davor zurückschreckt, sich selbst zu verletzen.

TIP: Der Spinning Piledriver ist der gefürchtetste Angriff, den Zangief anwendet. Gehe nahe an den Feind heran, drücke A und B gleichzeitig und der große Kerl hebt ihn auf, springt in die Luft und wirft ihn mit dem Kopf voran zu Boden!

TIP: Zangief kann auch einen tollen Flying Body Angriff, den man verwenden kann, um einen Gegner niederzuwerfen oder durch Feuerbälle zu gelangen. Springe einfach in die Luft und drücke A oder B, um einen gesprungenen Schlag oder Kick zu landen.

Balrog

Er war früher einmal Schwergewichts-Boxmeister und wie man weiß, bevorzugt der gnadenlose Balrog die rohe Gewalt anstatt gut ausgeführter Bewegungen.

TIP: Balrogs berühmter Dashing Punch kann auch den gemeinsten Gegner niederstrecken. Gehe zurück, dann wieder nach vorne und halte Knopf B gedrückt, um Deinen Gegner auf den Boden zu befördern.

TIP: Im Nahkampf kann man den Headbutt gut einsetzen. Gehe sehr nahe an den Feind heran und drücke zweimal A. Damit verliert der Gegner sehr viel Energie.

Sagat's "Fireball"

TIPS

- **GAMEBOY**
- *SPIELTYP:* Action
- *HERSTELLER:* Nintendo
- *ANZAHL DER SPIELER:* 2
- *FEATURES:* Spezialangriffe, Figurenauswahl
- *SCHWIERIGKEITSGRAD:*

0 — 5 — 10

Achtung Action Fans! Zieht die Handschuhe aus, bringt die Daumen auf Vordermann und bereitet Euch auf das härteste, gemeinste und bösartigste Kampfspiel aller Zeiten vor! Killer Instinct hat es endlich auf das Super NES geschafft und bringt 32 Megs voller Kampf-Action, die einen neuen Standard für 16-Bit Spiele setzt!!

Killer Instinct ist, wie im Spielhallen Original, ein echtes Prügelspiel, mit all den Figuren aus dem Original, die ein wirkliches Spektakel veranstalten. Man kann vor den originalen, schön gezeichneten Hintergründen Mann gegen Mann kämpfen. Die Super-Programmierer von Rare in England haben für das Super NES Grafiken entworfen, die sogar das Original in den Schatten stellen. Das macht die SNES Version zu einer Augenweide mit ACM Grafiken und den wichtigen Multi-Schlag-Kombinationen und Bewegungen!

Man kann die Knopfbelegung auf dem Kontroller verändern und so mit den Kämpfer-Konfigurationen experimentieren, damit der Kämpfer seinen Gegner mit weichen, schnell aufeinanderfolgenden Schlägen treffen kann - die Anzahl der Schläge reicht von 3 bis zu erstaunlichen 46 Treffern hintereinander!!

KILLER INSTINCT

KILLER INSTINCT KÄMPFER

Hier präsentieren wir die Hauptmerkmale der Kämpfer und die Schüsselkombinationen für die wichtigen Spezialbewegungen!

DIE KNÖPFE

Links	-	Schneller Schlag
Rechts	-	Schneller Kick
Y	-	Mittlerer Schlag
B	-	Mittlerer Kick
X	-	Harter Schlag
A	-	Harter Kick

NAME: TJ Combo **ALTER:** 25
GRÖSSE: 1m 83 **GEWICHT:** 99,8 kg

Fünf Jahre lang war TJ der unbestrittene Schwergewichtsweltmeister. Seinen Titel verlor er, als er dabei erwischt wurde, daß er mit kybernetisch verbesserten Armen kämpfte, die ihm tödliche Schlagkraft verliehen. (Was für eine blöde Idee!) Er ist in der Lage erstaunliche Uppercuts, Backhands und Cyclone Schläge auszuteilen. TJ ist jetzt arm wie eine Kirchenmaus und kämpft im Killer Instinct Turnier, um Geld zu verdienen. Achte auf die tödliche Rollercoaster Bewegung, die seine Spezialität ist!!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Powerline:	⬅ ➡ X
Rollercoaster:	⬅ ➡ Y
Cyclone:	Drücke X und lasse wieder los.

NAME: Spinal **ALTER:** 2650
GRÖSSE: 1m 70 **GEWICHT:** 49,9 kg

Spinal ist das Skelett eines alten Kriegers, der durch Zellregeneration wieder ins Leben gerufen wurde. Es ist erstaunlich, was man heutzutage alles machen kann! Er kämpft im Killer Instinct Turnier, um ein bißchen Action in sein Leben zu bringen. Seine beste Bewegung ist das Morphen in die Figur seines Gegners, um diesen dann mit seinen eigenen Waffen zu schlagen. Nicht schlecht, für einen alten Mann!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Skeleport:	Zweimal ⬇, nach jedem Kick oder Schlag.
Power Devour:	Drücke ⬅ und halte L gedrückt.
Bone Shaker:	➡ zweimal nach jedem Schlag.

NAME: Jago **ALTER:** 21
GRÖSSE: 1m 75 **GEWICHT:** 86,2 kg

Jago ist ein tibetischer Krieger-Mönch, der am Killer Instinct Turnier teilnimmt, um das Böse in sich selbst zu besiegen. Mit dem Tiger Spirit an seiner Seite und dem Hang sich selbst zu ernst zu nehmen, ist Jago in der Lage, alles zu machen und er fürchtet sich vor gar nichts. Der schreckliche Tiger Fury ist sein Spezialangriff.

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Wind Kick:	Drücke ↘, ⬇, ↙ nach jedem Kick.
Tiger Fury:	➡, ⬇, ↘ nach jedem Kick.

NAME: Glacius **ALTER:** Unbekannt
GRÖSSE: 1m 83 **GEWICHT:** 136,1 kg

Der Alien Galcius hatte auf der Erde eine Bruchlandung und wurde von Ultratech, der Firma, die das Killer Instinct Turnier ausrichtet, gefangengenommen. Er wird von Ultratech zur Teilnahme am Turnier gezwungen, oder man richtet ihn hin. Er besitzt die erstaunliche Fähigkeit, in den Boden zu schmelzen, um dann hinter dem Gegner wieder aufzutauchen und ihn zu besiegen! Wie hört sich das an?

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Kalte Schulter: ⬅ ➡ nach jedem Schlag
Eislanze: ↘ ⬇ ↙ L
Verflüssigen: ⬇ ↘ ➡ nach jedem Kick

NAME: Cinder **ALTER:** 31
GRÖSSE: 1m 88 **GEWICHT:** 88,5 kg

Die heißeste Figur im Killer Instinct Turnier. Wirklich! Ein fehlgeschlagener chemischer Test mutierte seinen Körper und hat ihn in eine lebende Flamme verwandelt. Cinder ist ein Ex-Häftling, dem die Freiheit versprochen wurde, wenn er den außerirdischen Glacius besiegt. Sein spezieller Angriff ist der Fireflash, der den Gegner gut durchbrät!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Inferno: ➡ zweimal nach jedem Kick
Fireflash: ➡ ↘ ➡ ↘ ➡ nach jedem Kick
Mirage: ➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅ ➡ Y

NAME: B. Orchid **ALTER:** 23
GRÖSSE: 1m 70 **GEWICHT:** 45,6 kg

Eine Geheimagentin, die in den Wettkampf eingeschleust wurde, um die finsteren Geschäfte von Ultratech zu überprüfen. Niemand kennt ihre wahre Identität und das Ausmaß ihrer Fähigkeiten. Was wir wissen ist, daß sie eine schreckliche Gegnerin ist, die sich in einen Tiger verwandeln kann, um den Feind in Stücke zu reißen!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

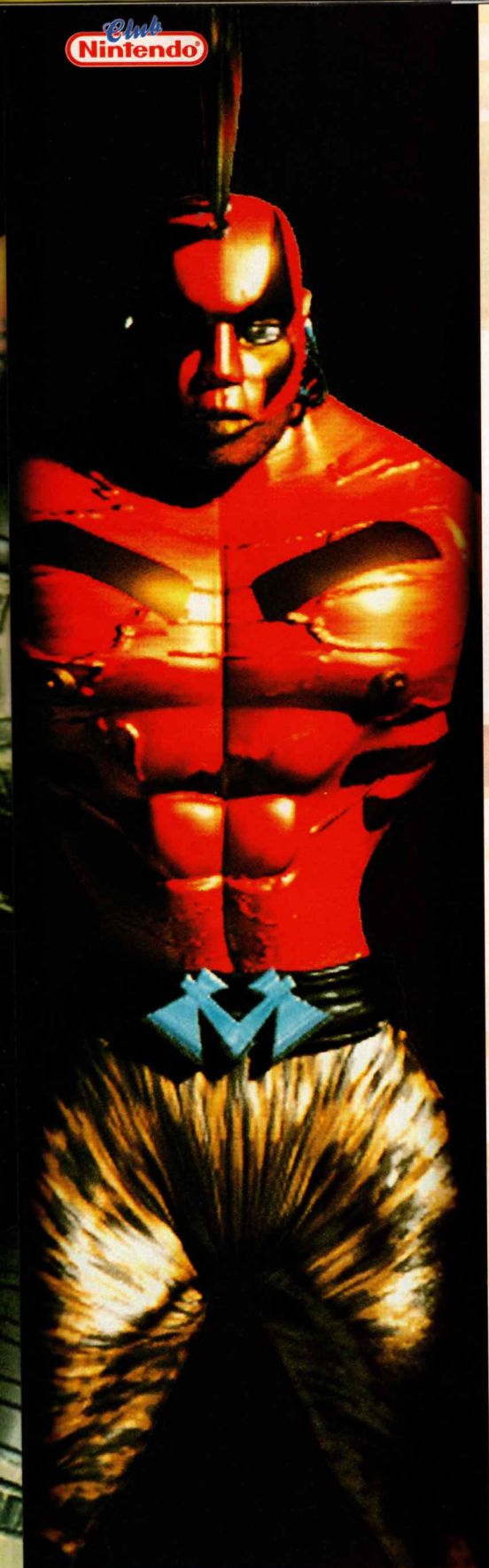
Flick Flack: ⬅ ➡ nach jedem Kick
Spinning Sword: ↘ ⬇ ↙ X
Feuerkatze: ⬅ ➡ nach jedem Schlag

NAME: Fulgore **ALTER:** 1
GRÖSSE: 1m 88 **GEWICHT:** 254,0 kg

Fulgore ist ein schrecklicher Cyborg, der von Ultratech entwickelt wurde. Er nimmt am Turnier teil, um einen abschließenden Test seiner Fähigkeiten durchzuführen, bevor die Massenproduktion beginnt. Dieses Schwergewicht kann sich teleportieren, schießt Laser mit einer Laser Storm Bewegung aus einer großen Entfernung und ist einfach mörderisch im Nahkampf! Er läßt den Terminator wie eine Hauskatze aussehen!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Plasma Port: ⬅ ⬇ ↙ ⬅
Cyberdash ⬅ ➡ nach jedem Kick
Laser Storm ⬇ ↘ ➡ nach jedem Schlag



NAME: Chief Thunder **ALTER:** 42
GRÖSSE: 1m 96 **GEWICHT:** 126,0 kg

Chief Thunder ist ein mystischer Verteidiger der Ureinwohner Amerikas, der am Turnier teilnimmt, um das Geheimnis um das Verschwinden seines Bruders aufzudecken, der während des Kampfes im letzten Jahr nicht mehr auftauchte. Ein kalter und gnadenloser Gegner, dessen beste Bewegung der mächtige Sammamish ist, der den Feind wie ein "Bleichgesicht" dastehen läßt!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Phoenix: ⬇ ↘ ➡ und Kick
Triplex: ⬅ dann ➡ nach jedem Schlag
Sammanish: ➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅ und Schlag

NAME: Sabrewulf **ALTER:** 45
GRÖSSE: 1m 75 **GEWICHT:** 181,4 kg

Sabrewulf hat den Großteil seines Lebens als Einsiedler verbracht, da er an einer seltenen Krankheit namens Lycanthropie leidet. Wenn er das Killer Instinct Turnier gewinnt, hat Ultratech ihm versprochen, ihn zu heilen (Oh ja, und wir glauben das auch aufs Wort!). Er ist ein grimmiger und unermüdlicher Kämpfer, sein bester Angriff ist der gemeine Sabrepounce, der das Ende jeden Gegners bedeutet!

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Sabrespin: ⬅ dann ➡ nach jedem Schlag
Sabreroll: ⬅ ➡ R
Sabrepounce: ⬅ ➡ A

NAME: Riptor **ALTER:** 4
GRÖSSE: 2m 31 **GEWICHT:** 317,5 kg

Riptor ist das Resultat von Ultratechs letzten Experimenten mit menschlichen und Reptiliengenen, aus denen eine perfekte Kombination von Wildheit und hoher Intelligenz entstanden. Er hat viele Spezialbewegungen, von denen die beste Flaming Venom ist.

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Tailflip: ↘ ⬇ ↙ und ⬅ nach jedem Kick
Claw Uppercut: ↘ ⬇ ⬇ und L
Flaming Venom: ⬇ ↙ ⬅ nach jedem Schlag

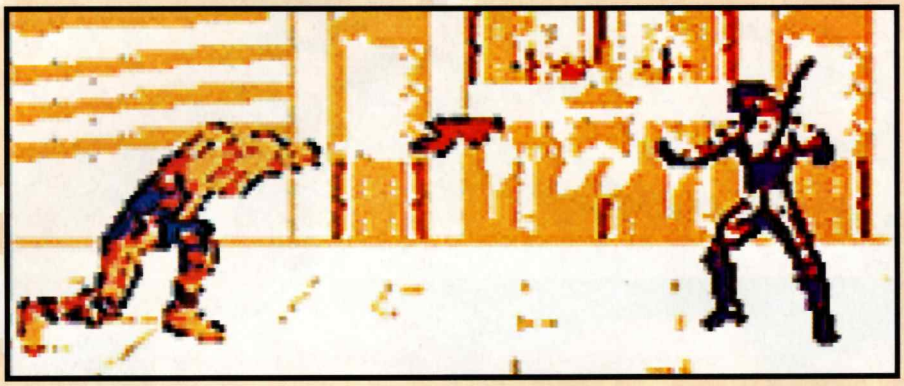
NAME: Eyedol **ALTER:** Unbekannt
GRÖSSE: Unbekannt **GEWICHT:** Unbekannt

Niemand hat es jemals geschafft, nahe genug an Eyedol heranzukommen, um seine Daten festzustellen. Er ist ein bösartiges, zweiköpfiges Monster, das eine riesige Keule mitschleppt. Nur wenige haben ihn getroffen und die Begegnung auch überlebt. Er kann sehr schnell eine lähmende Elektrowelle aussenden und spuckt drei Feuerbälle auf einmal. Viele sagen, daß er unbesiegbar ist (und wer will da etwas dagegen sagen?), da Kombinationsschläge gegen ihn nichts ausrichten und sobald er mit den Füssen stampft stellt sich seine Energie wieder her!!

TIPS

- SNES
- SPIELTYP: Action
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Unglaubliche Grafiken Kombinations- & Spezialbewegungen
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10



TIPS

GAMEBOY

SPIELTYP:	Action
HERSTELLER:	Nintendo
ANZAHL DER SPIELER:	2
FEATURES:	Game Link™

SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 — 5 — 10

UND AUCH AUF DEM GAME BOY....!

Wir konnten es auch fast nicht glauben! Nintendos tolles Spielhallen-Prügelspiel Killer Instinct kommt auch auf den Game Boy und das in einem 4 Megabit Super-Hit!

ZU GUT, UM WAHR ZU SEIN?

Nintendo hat alle geschockt, als man ankündigte, das tolle Killer Instinct auch für den Game Boy zu konvertierten. Die Handheld Version ist eine perfekte Präsentation des Spielhallen-Klassikers und wurde ebenfalls mit Advanced Computer Modelling (ACM) Grafiken ausgestattet. Man sieht hier die perfektesten Spielfiguren seit dem Erscheinen von Donkey Kong Country. Das Spiel ist komplett mit einem eigenen super Soundtrack und man findet auch alle Kämpfer aus dem Original, inklusive Riptor, B. Orchid, Fulgore und dem zweiköpfigen Endboß Eyedol. Das Spiel bietet auch viele der Spezialbewegungen und Killer-Kombinationen aus der Spielhallenversion und Du kannst Deine Freunde sogar mit der tödlichen 46-Schlag Kombination überraschen! Der Erscheinungstermin ist November - vergiß das nicht!

TESTE DEINE FREUNDE!

Killer Instinct spielt sich auch sehr gut auf dem Super Game Boy, wo man auch einen passenden Rahmen zum Spiel hat. Außerdem gibt es eine tolle 2-Spieler-Option, auf dem Super Game Boy in Verbindung mit dem Super NES. Aber auch mit dem Game Link Kabel kannst Du einen Freund herausfordern. Es ist Dein Kampf. Du entscheidest.

KLINGT GUT

Als zusätzlichen Leckerbissen (wie wenn man den brauchen würde) hat Nintendo auch beschlossen, die "Killer Cuts", eine Audio CD des Soundtracks GRATIS den ersten 2 Millionen Spielkassetten für das Super NES beizupacken! Schade, daß die kybernetischen Arme nicht auch noch dabei sind!!!

Speedy Gonzales
Los Gatos Bandidos

Nutze die Zugbrücken, um schneller zu werden.

Nur nicht einschlafen!

Du mußt immer auf Draht sein, wenn Du durch die grünen Hügel von Sleepy Rock düst und alle Dinge finden willst, die dort versteckt sind. Lege Dir einen großen Vorrat an Extraleben und Continues an - Du wirst sie später dringend brauchen.

Echtes Holz

Du kannst wertvolle Zeit sparen, indem Du die Zugbrücken in den Wäldern hinunterrast. Du kommst auf diese Weise auf Hüttendächer, die Du sonst nicht erreichst und findest dort einige Leckerbissen, die Dir auf dem Weg weiterhelfen werden. Achte auf die Warnschilder der zuständigen Ranger, um nicht in Schwierigkeiten zu geraten. Sieh Dir auch die Nadelbäume gut an, denn dort könntest Du einige Extraleben entdecken.

Es ist Zeit zu laufen!

Die Zeit läuft, auch für Mäuse - während Du im Level herumflitzt, vermindert sich die Zeit andauernd. Doch sei vorsichtig, laufe nicht an den schattigen Passagen in der alten Burg vorbei und verpasse auch nicht die versteckten Überraschungen in den Masten der alten Bounty.

Speedy hat eine schwierige Aufgabe vor sich, aber Du kannst es leichter für ihn machen, indem Du Deine Augen offen hältst und Dich auf jeden Schritt konzentrierst. Es gibt viel zu finden, man muß nur wissen, wohin man schauen soll - Raketenschuhe, Energieherzen, Uhren, die die Zeitlimits erweitern und sogar Mausefallen, die Speedy hoch in die Luft schleudern, damit er die schwer erreichbaren Gebiete des Spiels betreten kann.

Vergiß auch nicht, so viel Käse wie nur möglich einzusammeln. Viel Glück!

TIPS

- **SNES**
- **SPIELTYP:** Abenteuer
- **HERSTELLER:** Sunsoft
- **ANZAHL DER SPIELER:** 1
- **FEATURES:** Geheimlevels
- **SCHWIERIGKEITSGRAD:**

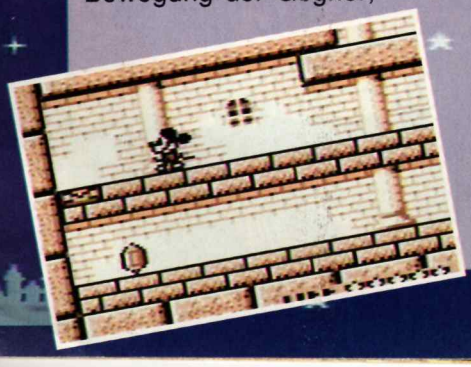
0 — 5 — 10

Rauf aufs Dach! Suche nach Gegenständen in den Waldhütten.

MICKEY MOUSE V
Magic Wand

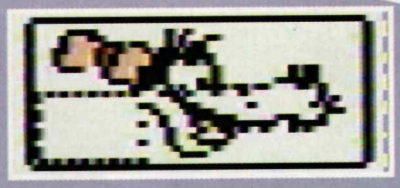
Die berühmteste Maus der Welt ist wieder einmal in Schwierigkeiten geraten! Mickey und seine Freunde machen einen Spaziergang durch den Wald, als sie unabsichtlich einen bösen Zauberer aufstöbern, der Donald, Goofy, Minnie und Pluto gefangen nimmt. Mickey muß seine Freunde retten oder sie werden für immer in diesem dunklen und unheimlichen Gemäuer eingesperrt sein!

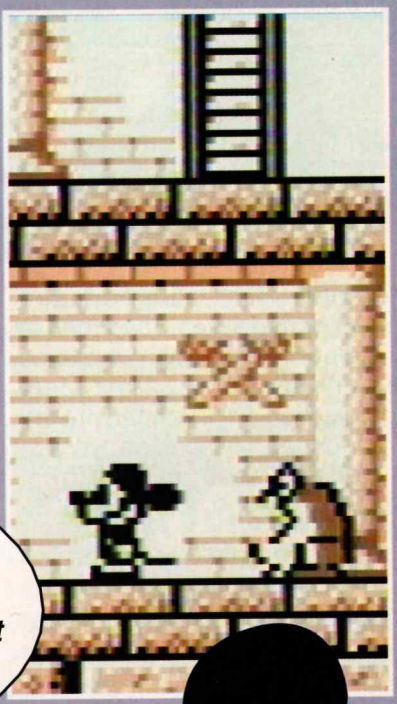
Mickey Mouse - Zauberstäbe! ist ein lustiges Strategiespiel, das sich perfekt für den Game Boy eignet. Du mußt alle Teile finden, die dann ein Bild ergeben. Meistens sieht man darauf einen von Mickeys Freunden. Wenn das Gemälde fertig ist, kannst Du in den nächsten Level aufrücken. Die Bildteile sind in Kristallen verborgen, die überall in der Burg verstreut wurden und Mickey muß jeden einzelnen Kristall finden, mit seinem Zauberstab wedeln und die Teile des Bildes freisetzen. Einige Kristalle enthalten auch Gegenstände, die unser Held dazu verwenden kann, seine Feinde zu besiegen: Musikboxen stoppen die Bewegung der Gegner,



Äpfel erhöhen Mickeys Stärke und Bonbons verschaffen ihm ein Extraleben.

Wie alle guten Strategiespiele, ist Mickey Mouse - Zauberstäbe! ein sehr unterhaltsames, aber auch herausforderndes Spiel, in dem man jeder Menge Fallen ausweichen und zahlreiche Rätsel lösen muß. Die Geschichte und die verrückten Spielfiguren unterstreichen den Spielspaß noch zusätzlich. Bereite Dich auf ein witziges Abenteuer in einer magischen Welt vor!!





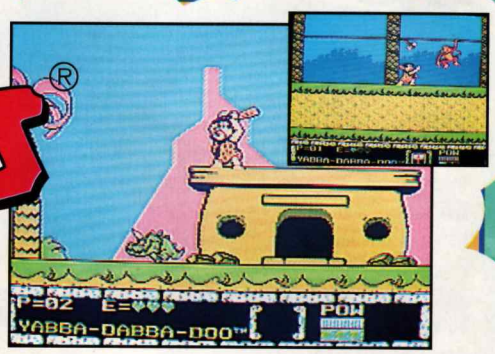
REVIEW

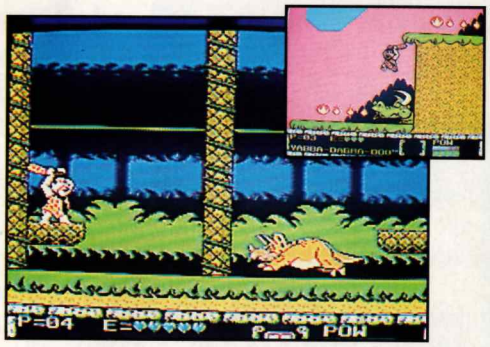
- GAMEBOY
- SPIELTYP: Strategie
- HERSTELLER: Kemco
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßwörter
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

NES special TIPS

Ich habe dieses Regal voller Schuhschachteln, die alle angefüllt sind mit Tips und Geheimcodes. Ich habe das alles nur wegen der Ordnung in die Schachteln gestopft. Ich war also gerade auf der Suche nach einem Stück Käse, das ich irgendwo versteckt hatte und stieß plötzlich auf diese Tips und Tricks für das NES und da dachte ich, Ihr wollt sie vielleicht ausprobieren. Möglicherweise spielt Ihr dann fast so gut wie ich. Wo ist aber bloß dieser Käse geblieben?

THE FLINTSTONES®





Entgegen dem allgemeinen Glauben gehörte zum Überleben in der Steinzeit mehr, als nur Steine aneinanderklopfen, trotz dem Eindruck, den Fred immer macht! Die folgenden Ratschläge werden Dir helfen, auch mit Deinem Steinzeitverstand alle Bosse zu besiegen.

DRACHEN

Bleibe aus seiner Reichweite, springe immer auf und ab und wirf die Beile auf ihn!

GORILLA

Bleibe immer links und schlage ihn so fest und so oft Du kannst mit Deiner aufgeladenen Keule.

EINÄUGIGER TEUFEL

Bleibe links und warte, bis er sich bewegt. Wenn er springt, wirf Beile; wenn er angreift, ducke Dich unter ihm durch.

MAMMUT

Feuere mit der Steinschleuder von der linken Seite des Bildschirms und springe über ihn, wenn er zu nahe kommt. Weiche den Schneebällen durch Sprünge aus.

GRAF ROCKULA

Springe auf den rechten Vorsprung, schieße, denn mache dasselbe vom linken Vorsprung aus. Dann lasse Dich nach unten fallen, schlage ihn und gehe zurück zum rechten Vorsprung. Immer in Bewegung bleiben...

JAPANISCHER DINOSAURIER

Immer schießen, aber achte darauf, daß Du selbst nicht getroffen wirst. Wenn er aufhört zu schießen, gehe näher heran und springe aufs Dach, gehe nach rechts und feuere immer wieder.

DR. BUTLER

Bleibe ihm aus dem Weg, bis er nach rechts fährt, dann feuere weiter und springe auf seine Reifen und die Windschutzscheibe, sobald er schwächer wird.

Wenn Du immer noch Probleme hast, versuche doch einfach diese Codes:

Unbegrenzte Leben für Fred
0003 0502

Unbegrenzte Energie für Fred
0003 0803

Unbegrenzte Münzen für Fred
0003 0BFF

König Warlock ist ein gemeiner Gegner. Um ihn zu besiegen, solltest Du auf der linken Seite bleiben und nur Sterne schießen, wenn der König seinen Umhang öffnet.

BUBBLE BOBBLE

Mit dem Paßwort

DDFFI

kannst Du zu jeder beliebigen Stufe schweben.

BURAI FIGHTER

Paßwörter

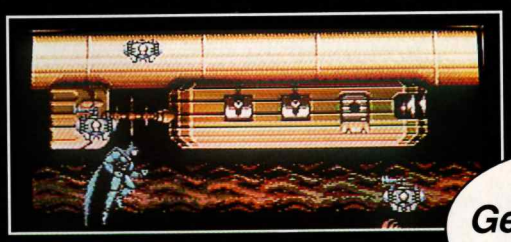
LTBB	Mit allen Waffen ausgerüstet
BALL	Level 2
JOKE	Level 3
DOLL	Level 4
PAIL	Level 5
GOAL	Level 6
GAME	Level 7

Levelauswahl

Um in jeden beliebigen Kurs einsteigen zu können, wähle zuerst Deinen Wagen und drücke dann B auf dem Demo-Bildschirm, um den Tachometer um zwei Lichter zu erhöhen. Drücke Knopf B so oft, wie die Zahl der gewünschten Levels ist. Dann halte das Steuerkreuz nach oben, rechts und drücke A und Start.

Rad Racer

BATMAN RETURN OF THE JOKER

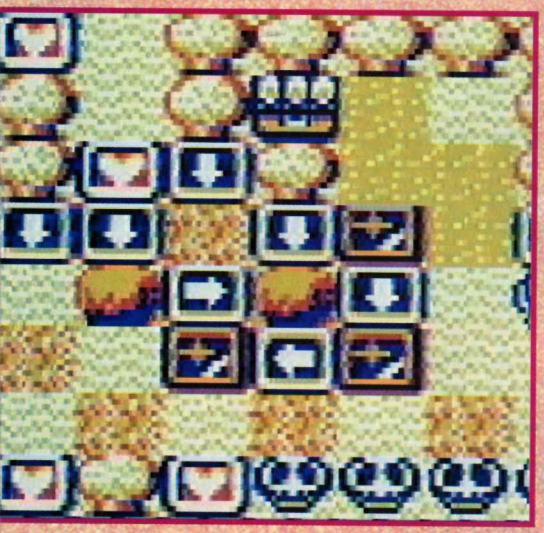


Flattere zu diesen Levels, indem Du die folgenden Paßwörter benützt:

Level 4-2	KHCN
Level 5-1	QGVN
Level 5-2	WBZT
Level 6-1	FFHG
Level 6-2	CKQG
Level 7-1	GPZT

Willkommen zurück, Lolo! Der König des Landes Eden kehrt auf den Game Boy zurück und bringt uns die "Adventures of Lolo", das ganz im Zeichen der strategischen Ansprüche der bisherigen Lolo-Spiele steht!

Wieder findet man alle Zutaten, die Lolo zu einem Weltstar gemacht haben. Es gibt acht Länder, acht Figurtypen und drei Kraftlevels. Das Spiel besitzt auch eine Trainingsstufe für Neulinge, die Dich durch alle Länder führt und Dich mit den Kraftlevels experimentieren läßt. Wie in "Adventures of Lolo 3" gibt es auch hier die zusätzliche Herausforderung einer Reihe von Bösewichten, die nur herumlaufen, um Lolo das Leben schwer zu machen. Egal, ob sie Feuerbälle auf Lolo spucken oder ihm direkt in den Weg rollen, stellen sich diese lästigen Kerle als überaus unangenehm für Lolo heraus. Lasse Dich aber nicht frustrieren und knirsche nicht mit den Zähnen! Du solltest vielmehr fest entschlossen sein, das Rätsel zu lösen!

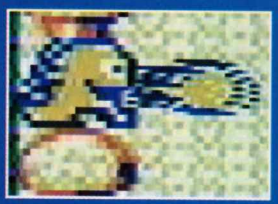


WORUM GEHT ES ÜBERHAUPT?

In jedem Raum liegt eine Reihe von Rätseln, die man lösen muß, um in den nächsten Raum zu gelangen. Um das Rätsel zu lösen, mußt Du alle Herzen einsammeln, die sich auf dem Bildschirm befinden und kannst dann durch den geöffneten Ausgang hinaus. Das klingt einfach, nicht? Nun gut, am Anfang mag das wohl so sein, aber das Spiel wird schwieriger, je komplexer die Umgebung wird und je mehr Bösewichte sich auf dem Bildschirm befinden, die sich sehr bemühen, Lolo einen Strich durch die Rechnung zu machen!

Lolos Hauptwaffe ist, daß er seine Gegner in Eier verwandelt, die er herumschieben kann, um andere Feinde abzublocken oder ganz vom Bildschirm verschwinden zu lassen.

Snakey


Leeper

Gol

Alma

Skulls

SNAKEY

Dieser kleine Kerl ist harmlos, kann aber gut verwendet werden, indem man ihn in ein Ei verwandelt und herumschiebt.

LEEPER

Er springt so lange auf dem Bildschirm herum, bis er Lolo berührt, dann schläft er ein und kann nicht mehr bewegt werden. Vielleicht interessieren ihn Videospiele nicht?!

GOL

Der feurige Drachen schläft, bis das letzte Herz eingesammelt wird, dann speit er in gerader Linie Feuer. Sehr bösartig!

ALMA

Alma verfolgt Lolo auf dem Bildschirm und kann in ein Ei verwandelt und bewegt werden. Doch manchmal rollt sie sich zu einer Kugel zusammen und rollt direkt in Lolo hinein! Sie ist relativ harmlos, kann einem aber manchmal auf die Nerven gehen.

SKULLS

Eine verrückte Kreatur, die schläft, bis das letzte Herz eingesammelt wurde, dann springt er plötzlich in alle Richtungen herum und greift Lolo (und manchmal Seinesgleichen) an.

LÄNDER

Es gibt viele verschiedene Länder, die Lolo auf seiner Reise entdecken muß und verschiedene Werkzeuge, mit denen er seine Feinde besiegen kann. Suche nach Gegenständen, wie Smaragd Framers, mit denen man andere Spielfiguren abblocken kann. Und denke daran, wenn Du eine Figur einfrierst, kann man sie dazu verwenden, andere Bösewichte abzublocken oder man kann durch sie Flüsse überqueren. Beachte auch die Wege der anderen Figuren genau, denn so kannst Du sie leichter in einer Ecke einsperren und sie für Dich unschädlich machen.

Auf einigen Levels ist es möglich, Bösewichte einzufrieren und sie dann vom Bildschirm zu schubsen. Wenn Du das gemacht hast, bewege einfach einen Gegenstand auf die Stelle, wo die Figur war. Sie können also nicht auf ihre ursprüngliche Position zurückkommen und tauchen an einer anderen Stelle auf dem Bildschirm wieder auf, was sich manchmal als sehr hilfreich herausstellt!

Rocky

Medusa

Don Medusa

ROCKY

Dieser Kerl mit dem steinernen Gesicht marschiert auf dem Bildschirm herum. Wenn Lolo ihm zu nahe kommt, wird er plötzlich schneller! Man kann ihn nützlicherweise in ein Ei verwandeln, aber es ist einfacher, ihm auszuweichen.

MEDUSA

Medusa ist eine böse Figur, die ihr schlimmes Auge dazu verwendet, gerade in alle vier Richtungen zu schießen. Sie kann sich nicht bewegen, aber wenn sie einmal zielt und feuert, gibt es keine Möglichkeit mehr, aus der Schußlinie zu gelangen. Wir haben Dich gewarnt!

DON MEDUSA

Dieser Kerl ist der gemeinste von allen! Er bewegt sich auf einer vorhersehbaren Bahn, kann aber in alle vier Richtungen schießen - und sobald das böse Auge an ist, gibt es kein Entkommen mehr!

Lasse Dich nicht von der unschuldigen Aufmachung des Spiels täuschen, denn hinter den netten Spielfiguren und der nicht sehr aufregenden Geschichte gibt es jede Menge komplizierter Rätsel zu lösen. Unterstützt durch einen tollen Sound und perfekte Grafiken, nimmt der Spielspaß kein Ende!

The Adventures of Lolo ist ein witziges und gut gemachtes Strategiespiel, das sowohl den jungen, wie auch den älteren Spielern zusagen wird!

TIPS

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Strategie
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Paßwörter, Kraftlevels
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

KIRBY'S GHOST TRAP

Er ist rosa, er ist rund und er ist mit einer neuen Herausforderung wieder auf dem Bildschirm zu sehen..... es ist Kirby und diesmal kommt er mit einem neuen Spiel für das Super NES!

SCHON MAL GESEHEN?

Kirby´s Ghost Trap ist der neueste Ausflug unseres kleinen rosafarbenen Helden, den wir schon im tollen Kirby´s Dream Land, dem spannenden Kirby´s Pinball Land und dem sehr erfolgreichen Kirby´s Dream Course bewundern konnten.

Kirby´s Ghost Trap ist ein Strategiespiel und sieht aus wie eine Mischung aus Tetris und Wario´s Woods, es gibt aber genug Auswahlmöglichkeiten und neue Details, daß sowohl Experten, wie auch Anfänger ihren Spaß haben werden. Wie in allen Kirby Spielen gibt es eine witzige Geschichte zum Spiel und eine ganze Reihe von komplett verrückten Figuren. Es gibt auch eine Lernstufe für Beginner und eine schwierige Stufe für all die erfahrenen Spieler!

Hoppla! Diese Kerle scheinen am Ende zu sein!

In diesem Wald gibt es wirklich seltsame Gestalten!

SO SPIELT MAN

Das Ziel des Spiels ist es, vier oder mehr gleichfarbige Blobs entweder vertikal, horizontal oder in klassischen "Tetris" Formen zusammenzubringen und sie dadurch verschwinden zu lassen. So weit so gut, aber achte auf die Geister, denn die lassen durchsichtige Blobs in rauhen Mengen über den Bildschirm purzeln, die alles zudecken und Deine Strategien zunichte machen! Der Auslöser für diese durchsichtigen Geisterblobs ist, wenn Dein Gegner eine Kettenreaktion auf seiner Hälfte des Bildschirms erzeugt, d.h. eine Reihe von Blobs nach der anderen explodiert. Du mußt auch genau auf die Höhe Deiner Säulen achten, denn wenn die dritte Säule oben am Bildschirm ankommt, ist es aus mit dem Spiel.

Wie in ähnlichen Strategiespielen liegt der Weg zu einer hohen Punktezahl im Üben, Üben, Üben. Speziell die Technik für Kettenreaktionen sollte man sich aneignen, doch das kann frustrierend sein und Dein Gesicht könnte sich zur Abwechslung rosa verfärben!? Um die Sache ein bißchen zu erleichtern, kannst Du in der Lernstufe die verschiedenen unterschiedlichen Levels und zur Verfügung stehenden Geschwindigkeiten ausprobieren, entweder alleine, oder mit einem zweiten Spieler. Wenn Du mit der niedrigsten Geschwindigkeit spielst, bekommst Du Hinweise, welche Farbe Du als nächste entfernen kannst und es wird auch angezeigt, welche Farbe als nächste kommt. Doch mit einer höheren Geschwindigkeit wird die Herausforderung um einiges größer, sogar für sehr geübte Spieler. In den höheren Stufen des Spiels ist es ratsam, die Blobs an den Seiten des Bildschirms zu stapeln, denn damit hast Du größere Chancen für Kettenreaktionen und gibst Deinem Gegner weniger Gelegenheit, Dich mit diesen lästigen Geistern einzudecken!!

Ich kriege Platzangst hier drinnen!

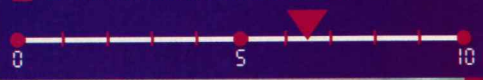
KLEINE REISE GEFÄLLIG?

Die Levels begleiten Kirby auf seiner Reise durch den Wald des Dream Lands. Man trifft Gegenden und Spielfiguren aus anderen Kirby Abenteuern wieder und je weiter Du in den Forst vordringst, desto schwieriger wird das Spiel. Der Höhepunkt ist das Duell zwischen unserem Helden und König Nickerchen, das wirklich unheimlich schnell und spannend ist!

Kirby´s Ghost Trap ist ein tolles Strategiespiel, das aufgrund der hellen und bunten Grafiken und dem unterhaltsamen Spielstil auch den jüngeren Spielern gefallen wird. Man muß aber in den höheren Levels ein wirklich guter Spieler sein, um überhaupt weiterzukommen. Also, komm mit auf die Reise durch das Dream Land und versuche Dich an Kirbys neuester Herausforderung. Viel Glück!

REVIEW

- SNES
- SPIELTYP: Strategie
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 2
- FEATURES: Paßwörter, Übungsmodus
- SCHWIERIGKEITSGRAD:



Vorsicht, die Aliens kommen! SCHON WIEDER!

Galaga

Galaga und Galaxian kommen aus dem tiefsten Weltraum und landen auf dem Game Boy! Diese beiden klassischen Space Invader Spiele gibt es gemeinsam auf einer Kassette für den Game Boy und Du wirst sicherlich Stunden in der klassischen Spielhallenatmosphäre voller Action verbringen!

Zu seiner Zeit war Galaga einer der beliebtesten Spielhallentitel auf dem Markt und Du wirst bald sehen, warum. Es ist ein einfaches, aber sehr effektives Spiel. Das Spielprinzip ist sehr leicht zu verstehen, aber das sollte Dich nicht abschrecken. Das Ziel des Spiels ist auch leicht erklärt - schieße so viele Alienschiffe ab, wie Du nur kannst und das auch so schnell wie möglich! Die ersten beiden Stufen sind ziemlich leicht zu bewältigen, aber in höheren Levels wird die ganze Sache sehr hektisch, denn die feindlichen Schiffe kommen dann aus allen Winkeln auf Dich zu!

DOPPELTE FEUERKRAFT

Wenn der letzte große Feind Dich unten auf dem Bildschirm angreift, läßt er einen leuchtenden Strahl aufblitzen und versucht Dein Schiff an sich zu ziehen. Lasse ihm das Erfolgserlebnis, denn dann geht er wieder zurück zum oberen Rand des Bildschirms, wo er wieder versucht, Dein Schiff zu bekommen. Du kannst dann Dein Reserveschiff dazu verwenden, den Feind abzuschießen und Dein anderes Schiff zu befreien. Damit hast Du eine weitere Waffe zur Verfügung.

Und wieder eine Supernova!

Galaxian

Galaxian spielt sich so ähnlich wie Galaga, ist aber ein bißchen schwieriger, denn Deine Feuerkraft ist nicht so schnell, wie in Galaga.

VERTEIDIGUNG

Wenn Du von einem einzelnen Alienschiff angegriffen wirst, achte auf die kurze Pause, bevor es in Dich hineinkracht. Das ist der beste Augenblick, um ein paar Raketen loszulassen und es zu zerstören.

Es gibt die Gefahr von einem der großen Bomber, die immer zu dritt angreifen, in einer der Ecken gefangen zu werden. Ihre Bomben können Dich leicht treffen, wenn Du nicht vorsichtig bist. Um dem vorzubeugen, solltest Du in der Mitte des Bildschirms bleiben und mit schnellen Schüssen auf sie feuern. Denke daran, immer wieder nachzuladen, wenn Du eines der Schiffe erledigt hast.

Die Grafiken und der Sound dieser Spiele gleichen dem Original und auch die attraktiven Rahmen (auf dem Super Game Boy) geben den perfekten Touch.

Galaga und Galaxian beweisen beide, daß man ein gutes Spiel einfach nicht unterkriegen kann. Beide sind perfekt für den Game Boy und sie helfen Dir auch sehr gut, Deine Koordination für komplexere Spiele zu schulen. Viel Glück und denke daran, die Zukunft des Planeten liegt in Deiner Hand!

TIPS

- GAMEBOY
- SPIELTYP: Action
- HERSTELLER: Nintendo
- ANZAHL DER SPIELER: 1
- FEATURES: Klassische Spielhallen-Action
- SCHWIERIGKEITSGRAD:

0 5 10

grafti

Beat Gerber, Binningen

Chisristophe Popp, Hauptwil

Name: Martin Schmid
Alter: 5 Jahre
Land: Österreich
Lieblingsspiele: Kirby´s Adventure, Asterix, Super Mario Bros. 3, New Zealand Story
Höchstpunktezahl: Kirby´s Adventure - ganz allein je Welt 94 %!!! Duck Tales 2 - bis auf 1 Insel ganz alleine fertig; Yoshi´s Cookie - mit Muttis Hilfe beendet.
Hobbies: NES spielen, radfahren, baden gehen und verschiedene Ballspiele
Größter Wunsch: Ein SNES Gerät und viele, viele SNES Spiele und Gesundheit für meine Familie!

Name: Tobias Bobelka
Alter: 9 Jahre
Tobias Bobelka ist 9 Jahre alt und wohnt in der Steiermark. Seine Lieblingsspiele sind Tiny Toon Adventures 2, Kirby´s Dream Land und Super Mario All Stars. Am besten behagt ihm offenbar unser kugeliger Held Kirby, denn Kirby´s Dream Land hat Tobias in zwei Tagen beendet. Seine Hobbies sind SNES und Game Boy spielen, radfahren, schwimmen und Klavier spielen. Als Berufswunsch gibt Tobias an, daß er gerne Showmaster werden möchte und außerdem will er noch ins Club Magazin kommen. Letzteres hast Du ja nun hiermit geschafft! Wir warten aber auch auf Deinen ersten Auftritt im Fernsehen!

Name: Franz Belmont
Alter: 6 Jahre
Franz Bellmont jun. Ist 6 Jahre alt und wohnt in Unteriberg. Seine Lieblingsspiele sind Battletoads, Aladdin, Zelda 1 und 2. Seine Höchstleistung erreichte der junge Spieler, als er die NES-Schlümpfe gleich in 1 1/2 Tagen „erledigte". Auch Mega Man 1 und 4, die Snowbrothers und Käpt'n Balu hat Franz schon fertig gespielt. Neben Nintendo spielen und Velofahren geht Franz gerne mit seinem Vater zum Fischen. So jung unser Clubmitglied auch ist, hat es doch schon einen richtigen Berufswunsch. Franz will nämlich Nintendo Spielprogrammierer werden!

Hallo! Hier ist der berühmte Mario! Ich melde mich live aus dem GB-Spiel SML 2. Dieses ist das aufregendste Land, das ich je gesehen habe. Hier gibt es sechs gemeine Herrscher zu bewältigen: Adler, Maus, Hexe, Krake, die Tatange und die uns allen bekannten drei Schweine. Die machen ihrem Namen alle Ehre, hatten sie doch ein großes Problem für mich dargestellt, so daß ich befürchten mußte, mein Schloß Wario zu überlassen. Der sitzt da auf dem Thron, läßt sich bedienen, schmiedet große Pläne. Und - er hatte meine Freunde in seinen Bann gezogen! Da muß ich mich halt noch mehr anstrengen, ich lasse sie doch nicht im Stich!

Da ich mich gerade im Schloß befinde, muß ich feststellen, daß dieser Bösewicht Wario zu meinem Nachteil Lava in Gruben, die er im Boden gemacht hat, geschüttet hat.

Jetzt stehe ich ihm gegenüber, mit meinen altbewährten Karotten. Oh nein, sogar die Lampe hat er dressiert!

Drei Stadien, dann ist das Schloß wieder mein. Der wird immer ärger - jetzt schießt er und dann fliegt er - mittlerweile bin ich meine Hasenohren los. Dafür hat er jetzt welche gekriegt. Einmal noch treffen.... Jaaaa!!! Jetzt kann sich dieser Nichtsnutz ein anderes Schloß suchen - meines kriegt er nie wieder!

Diesen Live-Bericht hat uns Angelika Schreiner geschickt und da er uns so gut gefallen hat, haben wir ihn natürlich gleich mit abgedruckt. Vielen Dank, Angelika!

Gametest
Stefan Wick aus Villmergen hat uns einen ganzen Stapel Spielbeurteilungen geschickt, hier sein Bericht über:

SECRET OF MANA

Dies ist mit Zelda das beste Rollenspiel. Die Grafik ist sogar noch besser. Secret of Mana kann sogar zu dritt gespielt werden. Dazu gibt es einen 76-seitigen Spielberater. Die Texte sind komplett in Deutsch, respektive Französisch geschrieben. Alle, die Rollenspiele gerne mögen sind hiermit wunderbar bedient. Auch allen anderen kann ich Secret of Mana nur empfehlen! Ich gebe diesem Super Nintendo Spiel die Note: Perfekt!

Name: Thomas Perschl
Alter: 12 Jahre
Thomas Perschl kommt aus Salzburg und ist 12 Jahre alt. Lion King, International Super Star Soccer, Spiderman, X-Men und Donkey Kong Country sind Spiele, die ihm besonders gut gefallen. Er hat jede Menge Spiele beendet und eines dieser Spiele hat er auch für uns getestet. Seine Hobbies sind Fußball, Tennis, Super NES und Game Boy spielen und am liebsten würde er bei Nintendo arbeiten. Glaube uns Thomas, auch bei Nintendo muß man viel arbeiten und kann nicht den ganzen Tag spielen, wie sich die Leute das so vorstellen.

Das Spiel, das Thomas für uns getestet hat, ist **International Super Star Soccer**.

Sound: Die Anfeuerungsrufe der Fans hören sich sehr realistisch an.
1

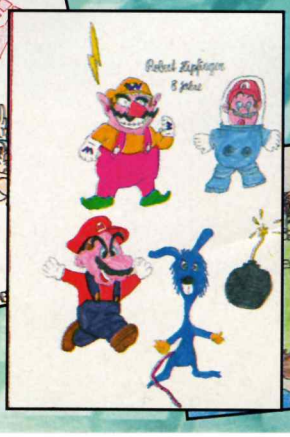
Grafik: Sehr gut, da man fast jeden anderen Spieler mit einem eigenen Haarschnitt sieht.
1+

Spielspaß: Dieses Spiel macht sehr viel Spaß. Während dem Spiel bewegen sich die Spieler sehr realistisch und man kann die Kameramänner umschießen. Dieses Spiel spielt man immer wieder gerne.
1-

Gesamtnote: 1 - alle Fußballfans sollten sich dieses Spiel zulegen!

Und hier noch ein Tip: Schalte am Anfang die Optionen ein. Drücke beim Schwierigkeitsgrad B, A, R, R, Y und Du hast eine Levelauswahl vor Dir.

Sabrina Kalcher



Robert Hipfinger

Omar Garoui, Affoltern

Martin Kleinander hat uns eine tolle Geschichte und eine dazugehörige Zeichnung geschickt.

DAS SCHWARZE HEXENKREUZ

Vor langer, langer Zeit gab es ein schwarzes Hexenkreuz. Dieses Kreuz war einmalig und es wurde in einer Kammer mit vielen anderen prunkvoll verzierten Kreuzen aufbewahrt. Das richtige Kreuz gibt dem Besitzer ewiges Leben, das falsche Kreuz entreißt es ihm aber. Da gab es einen Mann, der Nachforschungen anstellte, bis zum Ende, aber ihm fehlte ein wichtiger Hinweis. Diese Nachforschung schrieb er in einem Tagebuch nieder. Er wurde gefangen genommen. Dieser Mann schickte das Tagebuch, hinter dem Koopa her war, an Mario, denn dieser Mann war Marios Vater. Deshalb hat auch Koopa Marios Vater verhaftet.

Es war ein schöner sonniger Tag. Mario und Marios Freunde lagen in der Sonne. Plötzlich klingelte der Postmann und übergab Mario ein Päckchen. Danach wollte Mario seinem Vater einen Besuch abstatten. Als Mario ankam, war das ganze Haus durchsucht worden. Mario riß das Päckchen auf und zum Vorschein kam dieses Tagebuch, das Koopa im Haus gesucht hatte. Er ging aus dem Haus und wurde von zwei Koopa Troopers zur Prinzessin geschleppt. Koopa hatte sie gefangen und hypnotisiert, sodaß sie zum Koopa gehörte. Dies wußte Mario aber nicht. Sie hatte ein halbe Tafel, auf der nur der halbe, fehlende Hinweis stand. Sie sagte, daß ein Ritter des letzten Kreuzzuges einen Schild hätte, auf dem der fehlende Hinweis steht. Der Ritter, besser gesagt, was von ihm übrig ist, sei in Venedig zu finden. So flogen Mario und Luigi nach Venedig. Dort wurden sie von einem Führer begrüßt, der sie zu einer Bibliothek brachte. Sie war in früheren Zeiten eine Kirche. Mario und Luigi gingen hinein und suchten den Eingang zur Gruft. Mario fand ihn. Er riß eine wichtige Landkarte aus dem Tagebuch und gab sie Luigi. Mario stieg hinab und suchte das Grab. Nach einem langen Weg fand er das Grab und dadurch auch den Hinweis. Als er wieder herauskam, rannte Toad herbei und sagte, daß Marios Vater im Schloß Brunnwald an der deutsch-österreichischen Grenze wäre. Mario flog dort hin und wollte seinen Vater befreien. Als Mario in fand wurden beiden gefangen genommen und Mario wurde das Tagebuch abgenommen. Jetzt hatte es der fiese Koopa. Sie wurden auf Stühle gesetzt und zusammengebunden. Doch Mario hatte ein Feuerzeug in der Tasche. Marios Vater holte es heraus, zündete es an und wollte die Schnüre durchbrennen. Er verbrannte sich und ließ es fallen. Plötzlich begann der ganze Teppich zu brennen.

Werden sie da wieder herauskommen? Ich schicke Euch bald den Schluß der Geschichte.
Euer
Martin Kleinander

Lieber Martin,
vielen Dank für Deine tolle Geschichte. Obwohl, das Ganze erinnert mich doch ganz stark an einen Indiana Jones Film, aber vielleicht hast Du Dir ja in der Fortsetzung einige unerwartete Sachen ausgedacht. Wir freuen uns jedenfalls schon auf Deinen nächsten Brief.

Bis bald,
Dein
Club Nintendo Team

KONTAKT MIT RAUMSCHIFF ENTERPRISE

Mario, Luigi, Toad, Prinzessin Toadstool und Yoshi gingen zur Abwechslung nicht in den Wald, sondern in eine Raumstation! Dort sahen sie viele Kleinmodelle von Meteoriten, Kometen und Raumschiffen. Eines davon war die U.S.S. Enterprise. Die Freunde staunten nicht schlecht. Sie wollten das Schiff unbedingt in Originalgrösse sehen. Wario hatte das gleich vor. Dr. Mushroom nahm mit der Enterprise Kontakt auf. Captain Picard befahl Chief o'Brien diese sechs Gäste an Bord zu beamen. Wario wollte von Lt. Worf alles über die Waffensysteme erfahren. Mario und Luigi waren über den Warpantrieb erstaunt. Toad und Yoshi erkundigten sich bei Chief o'Brien über die Transporterfunktionen. Prinzessin Toadstool genoss im Deck 3 das Naturprogramm.

Die Freunde, ausser Wario natürlich, durften noch eine ganze Woche auf der Enterprise bleiben. Wario wollte schon nach zwei Tagen zurück auf die Erde und niemand war besonders traurig, als er abreiste. Die fünf Gäste bedankten sich bei Captain Picard für den „Urlaub" und ließen sich von Chief o'Brien wieder auf die Erde zurück beamen.
Matthias Currat, Oberwil

Lieber Club
Schön, daß ihr wieder alle aus den Ferien zurück seid. Ich kann Euch sagen, ein wenig habt ihr mir schon gefehlt als ich mit meinem Game Boy und zwei neuen Spielen in Spanien war, deshalb schrieb ich Euch ja sogar aus den Ferien eine Ansichtskarte. Und als ich heimkam, da lagen dann auch schon die Lösungshilfen im Briefkasten. Das war wirklich ein schönes Heimkommen!
Evelyne Petitpierre

Hallo, Evelyne!
Tja, gerne geschehen! Deine Karte hat bei uns gleich ein zweites Ferienfernweh ausgelöst. Es scheint ja wirklich toll gewesen zu sein. Gut war, daß Du Deine „Heimatadresse" drauf geschrieben hast, so viel es uns nicht schwer, Dich mit den Lösungen Zuhause zu begrüßen.
Herzlichst, Dein Club Nintendo

An dieser Stelle möchten wir uns gesamthaft für alle die vielen, vielen Ansichtskarten aus der ganzen Welt bedanken, die wir während der Sommerzeit bekommen haben!

Lieber Mario
Letzte Woche habe ich mein NES mit 5 Spielen zusammen verkauft. Der Kollege, der es mir abgekauft hat, wollte nicht alle Spiele, weil ihn nicht alle interessierten. Kannst Du bitte im Clubmagazin ein Inserat für mich machen, damit ich diese Spiele doch noch verkaufen kann? Denn weißt Du, mit dem Geld würde ich mir neue Games kaufen.
Thomas Hablützel

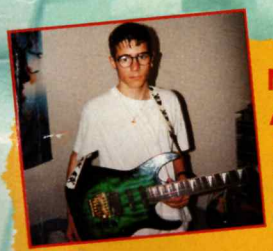
Lieber Thomas
Sorry, aber leider können wir im Clubmagazin keine Inserate veröffentlichen, oder hast Du schon mal eines gesehen? Aber ich verstehe Dein Anliegen, denn ich bekomme dieses Problem öfter zu hören. Wir sind deshalb dabei eine Idee auszubrüten, wie wir eine Tauschbörse organisieren könnten. Wir stellen uns zum Beispiel eine Beilage zum Clubmagazain vor, auf der die Mitglieder Ihre eigenen Anzeigen veröffentlichen können. So ein Inserat würde dann für Clubmitglieder etwa Fr. 5.— kosten. Im Moment sind wir aber noch am überlegen, was es sonst noch für sinnvolle Arten gäbe. Tja, und dann kommt das Problem, wir wissen ja nicht mal, ob wirklich eine ständige Nachfrage nach so einer Tauschaktionen besteht. Laß uns also noch ein wenig Zeit uns die Angelegenheit zu überlegen, wir werden Deinen Namen auf jeden Fall im Gedächtnis behalten und Dich benachrichtigen, wenn es etwas Neues gibt. OK?
Bis dann und viel Spaß mit dem SNES!
Super Mario, Clubpräsident

Name: Toni Freundensprung
Alter: 14 Jahre

Toni ist 14 Jahre alt und seine Hobbies sind Fußball, SNES und Tennis spielen, sowie sein PC. Er hat sehr viele Lieblingsspiele, wie z.B. Mortal Kombat I und II, Top Gear 2 usw. Alle Spiele aufzuzählen, die Toni bereits beendet hat, wäre unmöglich, wir würden viel zu viel Platz darfür brauchen. Außerdem hat uns Toni eine Menge Tips und Tricks zugeschickt und einige davon drucken wir hier für Euch alle ab!

Star Wars: Im Optionsmenü irgendeine Option ändern. Zurück zum Hauptbildschirm und dort AAAAXBBBBYXXXXB drücken. Dann ertönt ein Schrei. Ändere mit der Start Taste die Spielfigur und drücke rasch die L und R Taste auf dem zweiten Controller. Plötzlich erscheint ein neues Optionsmenü, in dem man fast alles einstellen kann.

Another World: HTDC - Level 2, XDDJ - Level 5, KRFK - Level 7, HRTB - Level 10. TXHF - Level 13.



Name: Fabian Bader
Alter: 14 Jahre

Fabian Bader mußte lange warten, bis sein Profil nun endlich in unserem Magazin abgedruckt wird. Sorry, Fabian, aber Du siehst es jetzt wieder auf diesen Graffiti-Seiten, zuviel Platz ist wirklich nicht vorhanden!

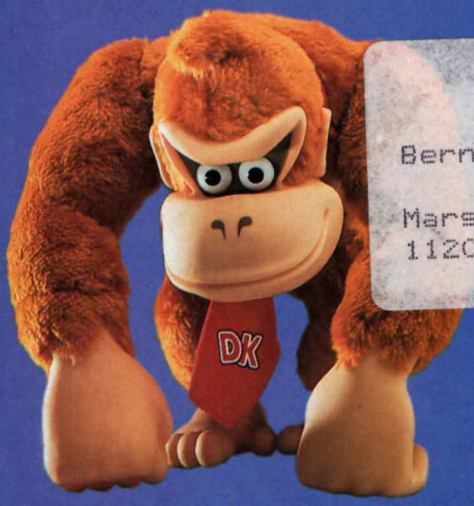
Ich bin 14 Jahre alt, spiele am liebsten Super Nintendo oder Game Boy. Meine Lieblingsband ist: Bon Jovi. Sonst höre ich noch gerne: Iron Maiden, Metallica, AC/DC, Aerosmith, Nirvana ... Techno höre ich nicht so gerne. Meine Nintendo-Lieblingsspiele sind: Super Mario World, Tetris, SMB 1,2 und 3 und Super Mario Land 2. Meine Höchstpunktzahlen? Duck Tales habe ich mit 91'000'000 Mio. Punkten beendet, SMB2 und weitere Spiele habe ich beendet. Mein Traumberuf ist es, Flugzeugmechaniker zu werden. Meine Hobbies sind Fußball, Joggen, Musik hören, Computer und natürlich Gitarre spielen. Ich habe 4 Gitarren, darunter 1 E-Gitarre.

AUFRUF!

Es ist wirklich nicht einfach zu wissen, ob Ihr eine Tauschbörse oder Tauschhilfe haben möchtet. Bitte schreibt uns Eure Meinung an den Club Nintendo Schweiz! Danke für die Mitarbeit.

DONKEY KONG®

Wer Donkey Kong nicht nur auf dem Bildschirm bewundern will, kann sich den beliebten Urwald-Helden jetzt auch persönlich nach Hause holen.



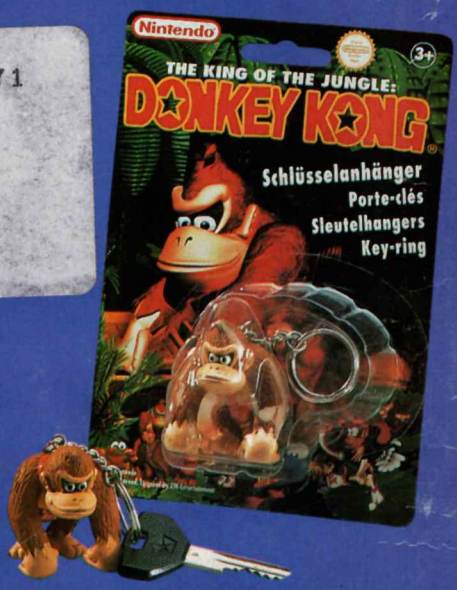
Donkey Kong Plüsch/Vinyl
15 cm, 30 cm, 45 cm

Postgebühr bar bezahlt
67929/0071

Bernhard Böhs

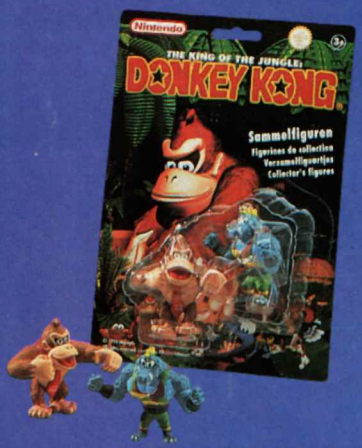
Marschallplatz 23/1/15
1120 Wien

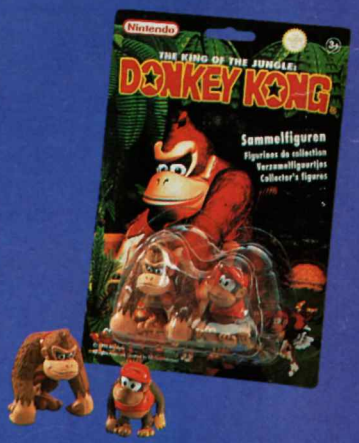
Donkey Kong Plüsch
30 cm



Donkey Kong
Schlüsselanhänger

Donkey Kong Sammelfiguren





Nintendo®

Jetzt im Spielwarenhandel erhältlich.